

EAU'pération adaptation

Face aux défis croissants posés par le réchauffement climatique, *Eau'pération Adaptation* est un jeu de société coopératif qui invite les joueurs à mieux comprendre et intégrer les enjeux liés à l'eau. À travers cinq thématiques clés – protection de la biodiversité aquatique, lutte contre les risques climatiques liés à l'eau (inondations, submersion), contre sécheresse des sols, pour la préservation de la qualité et la disponibilité de l'eau – les participants devront collaborer pour mettre en place des stratégies d'adaptation efficaces.

En prenant en compte les contraintes de budget, de contexte socio-économique et les risques de mal-adaptation, les joueurs découvriront des solutions concrètes pour faire face aux défis climatiques. Plus qu'un jeu, *Eau'pération Adaptation* est une expérience immersive qui sensibilise aux enjeux environnementaux tout en stimulant la coopération et la prise de décision stratégique.

EAU'pération adaptation est une version modifiée du jeu Climact'eau pour le rendre plus accessible pour le jeune public. Climact'eau est un serious game développé par la délégation de bassin de la DREAL Auvergne-Rhône-Alpes pour mieux comprendre les enjeux du Plan de Bassin d'Adaptation au Changement Climatique.

Outils et matériaux

1/ Contenu à imprimer

- 34 cartes solutions (plastifiées)
- 19 cartes événements + cartes blanches à compléter avec vos propres événements (plastifiées)
- 5 fiches enjeux
- Glossaire
- Frise chronologique de jeu
- 5 réglottes de vulnérabilité

2/Autres outils

- 5 pions de vulnérabilité (bouchon, graine, ou morceau de liège)
- 10 pions « € » (bouchons avec un € dessiné)
- 1 pion « nous sommes ici » pour identifier le tour actuel de jeu sur la frise chronologique
- 1 dé à 6 faces

Règles du jeu

Pour réduire la vulnérabilité du territoire, les joueurs mettent en œuvre des solutions d'adaptation portant sur un ou plusieurs enjeux majeurs de l'adaptation des usages de l'eau et des milieux aquatiques. Les joueurs agissent sur les enjeux suivants :

✦ **Vulnérabilité : Assèchement des sols** ✦

● **Vulnérabilité : Baisse de la disponibilité en eau** ●

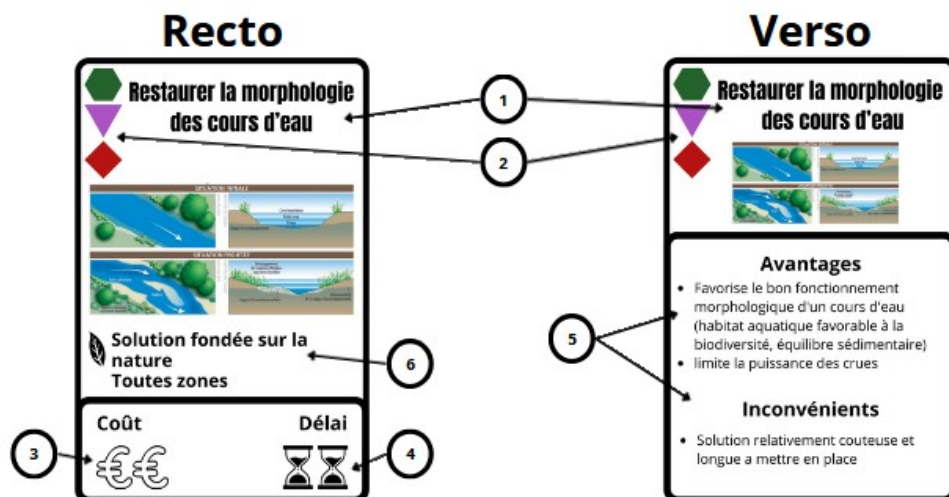
⬢ **Vulnérabilité : Appauvrissement de la biodiversité aquatique** ⬢

◆ **Vulnérabilité : Risques naturels liés à l'eau** ◆

▼ **Vulnérabilité : Détérioration de la qualité de l'eau** ▼

Ainsi à chaque tour, les joueurs vont choisir des solutions à mettre en place pour réduire la vulnérabilité de leur territoire. Cependant, comme toute solution d'adaptation, certaines contraintes sont à prendre en compte : le coût financier, le délai de mise en place,

Description d'une carte solution



(1) Intitulé de la solution

(2) Effet de la carte sur les vulnérabilités des enjeux

Chaque enjeu est représenté par un symbole et une couleur, lorsque le délai de mise en place arrive à son terme une carte solution fait baisser la vulnérabilité de 1 à chaque enjeu dont elle contient le symbole. Dans cet exemple, la carte fera baisser les vulnérabilités des enjeux « Appauvrissement de la biodiversité », « Détérioration de la qualité de l'eau » et « Risques naturels liés à l'eau ».

(3) Contrainte de coût

Certaines solutions étant plus coûteuses que d'autres à déployer, un budget limité de 4 jetons « € » est imposé aux joueur.euses (ce budget est susceptible d'être modifié en fonction des événements piochés).

(4) Contrainte de temps

Certaines solutions nécessitent du temps pour être opérationnelles. Ainsi, une solution jouée terminera son délai de mise en place 1 décennie par sablier présent sur la carte plus tard que le tour actuel de jeu (*voir paragraphe « Déroulé d'un tour de jeu / 3) Placement*

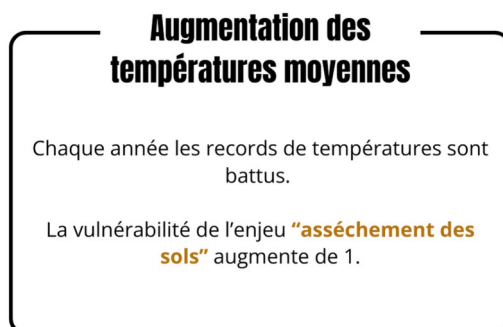
des solutions adoptées sur la frise chronologique ») Cette contrainte est à prendre en compte car les vulnérabilités ne baissent qu'une fois que la solution a fini d'être mise en place.

(5) Avantages et inconvénients

A prendre en compte pour discuter du choix des solutions. Attention, comme le changement climatique et le contexte socio-économique ne peuvent être prédits, certains événements peuvent nous faire regretter d'avoir choisi une solution. Veillez à bien regarder les inconvénients des cartes.

(6) Limitation territoriale et type d'action

Description d'une carte événement

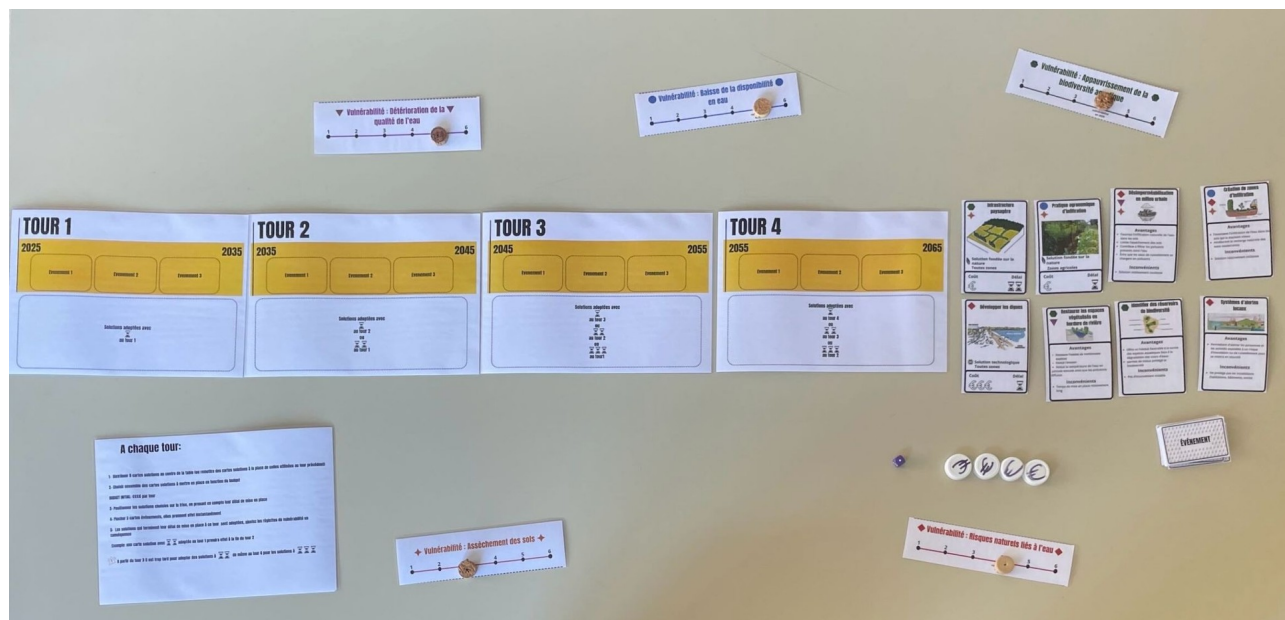


Les cartes événement seront piochées au cours du jeu pour représenter les aléas climatiques et socio-économiques.

Déroulé d'une partie :

Une partie de « EAU'pération adaptation » se joue en 4 tours, correspondant chacun à une décennie d'exposition au changement climatique. Le jeu se termine en 2065 quand la dernière période se termine. La partie est une victoire si en 2065 la vulnérabilité du territoire selon les 5 enjeux est inférieure ou égale à la vulnérabilité en 2025, malgré l'exposition aux changements climatiques.

Mise en place du jeu



- 1/ Distribuer à chaque équipe la réglette de vulnérabilité de leur enjeu, avec un pion jouant le rôle de marqueur de vulnérabilité, ils sont à positionner sur le chiffre noté « vulnérabilité en 2025 »
- 2/ Positionner la frise de jeu au centre, cette frise est le support permettant de positionner les cartes solutions adoptées et les événements qui arrivent au cours du jeu.
- 3/ Positionner 4 jetons « € » symbolisant le budget au tour 1 .
- 3/ Positionner 8 cartes solutions face recto au centre de la table. Garder le reste des cartes solutions non visibles pour les joueurs.euses.
- 4/ Distribuer une carte mémo du déroulement d'un tour à chaque équipe.
- 5/ Positionner les cartes événements en pile face cachée sur la table de jeu.
- 6/ Positionner le pion « nous sommes ici » sur le tour 1

Déroulé d'un tour de jeu :

1/ Phase de préparation

Au tour 1 :

mettre en place le jeu selon les instructions précédentes. Puis décider des solutions que vous souhaitez mettre en place suivant les étapes 2 et 3 dans la limite du budget disponible.

Aux tours 2, 3 et 4 :

- Déplacer le pion « nous sommes ici » au niveau du nouveau tour.
- Remplacer toutes les cartes solutions jouées par de nouvelles cartes sorties de la pioche (en ajoutant 2 cartes supplémentaires si l'événement « recherche » a été pioché)
- Remettre le budget à 4 « € » (en ajoutant ou enlevant du budget en fonction des événements piochés au tour précédent). Attention : les jetons budgets non consommés lors d'un tour ne sont pas conservés au tour suivant.

2/ Phase de débats

Chaque adaptateur propose à voix haute de prendre une des huit cartes solutions visible pour réduire la vulnérabilité du territoire à un ou des enjeux. Il défendra son choix en s'aidant des avantages / inconvénients présents au dos des cartes.

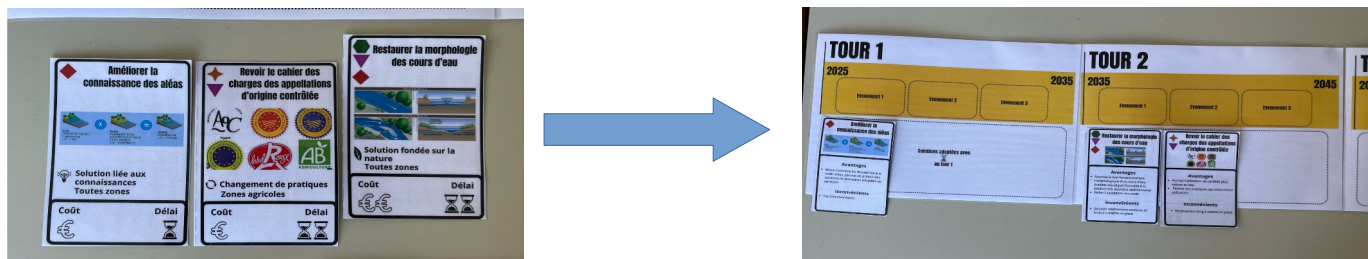
Lorsque tous les joueurs ont défendu leur choix, le groupe doit trouver un consensus pour définir les solutions à adopter en respectant le budget.

Une fois dans la partie, les joueur.euses peuvent demander à échanger une solution disponible par une solution de la pioche.

3/ Placement des solutions adoptés sur la frise chronologique

Lorsque toutes les joueur.euses ont décidé quelles solutions sont adoptées, ces dernières sont disposées sur la frise chronologique. Elles sont placées au niveau de leur décennie de fin de mise en place, en fonction du nombre de sabliers présents sur la carte. Par exemple (photo si dessous)

- Au tour 1 les solutions « Améliorer les connaissances des aléas » (1 sablier) « Revoir le cahier des charges des appellations d'origine contrôlée » et « Restaurer la morphologie des cours d'eau » (2 sabliers) sont adoptées. La carte à 1 sablier est positionnée au niveau du tour 1 et les cartes à 2 sabliers sont positionnées au niveau du tour 2



Attention ! Notons qu'il n'est plus possible d'adopter des solutions à 3 sabliers à partir du tour 3, et des solutions à 2 sabliers à partir du tour 4.

4/ Phase d'aléa climatique et socio-économique

Piocher 3 cartes événements une par une en les lisant et en prenant en compte instantanément leurs effets.

Ces cartes sont à déposer sur la frise chronologique au niveau des cases « ÉVÉNEMENT » du tour actuel

Cas particuliers :

- Si un événement demande de faire augmenter la vulnérabilité d'un enjeu qui a déjà atteint le niveau 6, l'animateur.ice annonce :
« le niveau de vulnérabilité de l'enjeu XXXX est critique, le moindre aléa climatique sera une catastrophe pour les populations, des solutions ont dû être prises en urgence pendant la décennie, vous perdez 1 € de budget au prochain tour. »
Le niveau de vulnérabilité restera à 6 tant qu'une solution d'adaptation ne le fera baisser

5/ Phase de baisse de vulnérabilité

Une fois les cartes événement jouées. La décennie arrive à sa fin, toutes les cartes solutions restantes au niveau du tour actuel de jeu sont mises en place. Baissez les niveaux de vulnérabilité des enjeux associés à chaque solution.

Cas particuliers :

- Les niveaux de vulnérabilité ne peuvent baisser en dessous de 1. En effet, le territoire ne sera jamais « non vulnérable ». Si une solution doit faire baisser une vulnérabilité déjà au niveau minimum, rien ne se passe.

6/ Passage au tour suivant

Passer au tour suivant en reprenant la phase de préparation.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin du tour 4, après la phase de baisse de vulnérabilité de ce dernier. La partie est « gagnée » si toutes les vulnérabilités selon les 5 enjeux sont en 2065 inférieures ou égales à la vulnérabilité initiale en 2025 malgré l'accentuation du

changement climatique.